DOPPIOZERO

Simulazione di assedio

Massimo Gardella 13 Maggio 2015

I videogiochi sono un tema ostico da affrontare in un articolo che non sia una recensione su riviste e siti specializzati, oppure scritto senza ricorrere a termini tecnici che per i non addetti ai lavori sembrano una specie di esperanto tra la fantascienza e il gergo “nerd”. Per chi scrive di videogiochi senza recensirli, e cercando di evitare proprio quella terminologia ostica, è difficile trovare un punto di contatto con il lettore comune che magari di videogiochi non ne sa niente, oppure li snobba considerandoli solo prodotti di intrattenimento al pari di film, serie televisive e libri, solo a un livello meno serio. Questa specie di snobismo o ghettizzazione da parte degli ambienti culturali a proposito dei videogiochi produce un’altra difficoltà per chi ne scrive, forse ancora più insidiosa della precedente, ossia riuscire a parlare dei videogiochi come di una parte integrante della cultura contemporanea – non soltanto quella pop – evitando di “spezzare lance” a favore di un medium che nonostante abbia compiuto più di trent’anni per molti è ancora soprattutto un hobby infantile o di serie B. Spesso si giudicano i videogiochi solo come uno stupido sfogo che verte sulla violenza, un “divertimento” che fa leva sui bassi istinti umani e che propugna l’uso e la diffusione di armi e comportamenti violenti, in fondo le stesse accuse rivolte a Walter Hill quando nel 1979 uscì il suo capolavoro, *I guerrieri della notte*, ispirato a Senofonte e alla sua *Anabasi.* Di solito si citano solo i videogiochi più controversi come *Grand Theft Auto* di Rockstar Games: per i suoi numerosi detrattori – come Giulietto Chiesa che ha addirittura additato il gioco come istigatore di rivolta sociale, o il giornalista Guido Olimpio del «Corriere della Sera» che l’ha citato impropriamente durante i giorni della strage di «Charlie Hebdo» per la modalità con cui gli assaltatori hanno fatto irruzione nella redazione (nel gioco si vestono i panni di tre rapinatori di banche, il terrorismo non c’entra niente) – *GTA* è soltanto un pericoloso e diseducativo “simulatore” di vita criminale, che nel febbraio 2015 contava 45 milioni di copie vendute in tutto il mondo. Se *GTA* istigasse davvero a delinquere o scendere in piazza con le spranghe, con numeri di questo genere sarebbe già scoppiata una guerra civile su scala planetaria.



Grand Theft Auto

I videogiochi, come le altre forme di *entertainment* di massa citate sopra, sono suddivisi in “generi” e rivolti a fasce diverse di pubblico: nei loro migliori esempi (citiamo tra i molti titoli il quasi recente *The Last of Us* o la serie di *Assassin’s Creed*, conosciuta di nome anche dai profani) presentano una forma di *storytelling* ormai consolidata, una sorta di *fiction* interattiva, un modo di “entrare” in mondi fittizi interagendo direttamente con essi. Il giocatore ci si immerge per le ragioni più diverse: dal semplice passatempo per staccare la spina al cervello (com’è il caso di *Angry Birds*, giochi “puri” nel senso che si basano solo su tempismo e riflessi con comandi basilari e personaggi accattivanti e scemi), oppure per vivere esperienze più profonde, altrimenti percepite passivamente attraverso lo schermo (grande o piccolo non importa) o la pagina, a chi investe gran parte delle proprie finanze e del proprio tempo nei videogiochi per alleviare la tensione – forse anche lo smarrimento – nei confronti di un mondo reale che lascia sempre più insoddisfazioni e sconcerto. Come il cinema, la televisione e la letteratura, essendo un’espressione dell’attualità, i videogiochi riflettono – nel bene e nel male – l’atteggiamento della società nei confronti del presente: viviamo in un’epoca cupa, più che mai segnata da conflitti sociali e guerre di varia ideologia (dalla religione a una nuova forma di “lotta di classe” alimentata dalla crisi globale, perennemente divisi in “rossi” e “neri” dalle tonalità cromatiche sempre mutevoli o sfuggenti, e di cui i movimenti antagonisti sono solo l’espressione più diretta).

Negli ultimi anni sono apparsi sul mercato videogiochi molto ancorati alla percezione “realista” della contemporaneità, capaci di approfondire e a volte ribaltare l’approccio al “genere” con un coraggio spesso premiato, in modo anche inaspettato, persino dal folto pubblico di giocatori *trigger happy* – quelli dal grilletto facile, che passano ore e ore online a combattere guerre virtuali in scenari fantapolitici (a volte pericolosamente anticipatori della realtà). Tra i titoli di questa categoria citiamo *Spec Ops - The Line* di Yager, uno sviluppatore berlinese, un titolo bellico che attinge da *Cuore di tenebra* di Conrad e dall’iconica

trasposizione cinematografica che ne fece Coppola in *Apocalypse Now*: con il Dubai al posto del Vietnam, tre Marine devono scoprire che fine abbia fatto un colonnello americano inviato per supervisionare l'evacuazione dell'emirato per una colossale tempesta di sabbia. Durante la campagna – cioè lo svolgimento pratico della trama – il giocatore è costretto a compiere scelte morali di forte impatto: per esempio stabilire chi deve morire tra un civile sorpreso a rubare una scorta d'acqua per la sua famiglia (risorsa preziosissima da centellinare nella Dubai assediata dalla sabbia) e il soldato che l'ha colto sul fatto e per ritorsione ha ucciso proprio la famiglia del "ladro"; oppure ancora, nel momento clou del gioco, quando si è costretti a usare una bomba al fosforo per liberare una piazza occupata da soldati americani "ribelli", agli ordini del colonnello fuori controllo, che apparentemente stanno deportando la popolazione per chissà quale fine atroce (in realtà, come scopre il protagonista subito dopo davanti a decine di corpi mummificati dal fosforo tipo Pompei, i soldati li stavano portando in salvo). In *Spec Ops - The Line* il giocatore dopo qualche ora comincia a provare un certo turbamento ad aprire il fuoco e alla fine della campagna, quando scorrono i titoli di coda, ci si sente "disturbati" per avere sterminato uomini digitali fatti di poligoni. Sembra assurdo – dopotutto è un videogioco, no? – eppure fa riflettere sulla facilità con cui uccidere "per gioco" riesce a produrre sensi di colpa.

Ancora più netto e maturo è il caso di *This War of Mine*, dello sviluppatore polacco 11bit Studio. In questo caso la guerra è percepita e vissuta in modo strategico e gestionale, ed è raccontata dal punto di vista dei civili. Pawel Miechowski, il game designer del titolo, dice che l'ispirazione per il gioco è stato il terribile assedio di Sarajevo, il più lungo della Storia moderna, e che l'idea è nata dopo avere letto il memoir di un sopravvissuto. Il gioco è diviso in due fasi, diurna e notturna. Nella prima, il giocatore deve organizzare il gruppo di superstiti – generati in modo procedurale, cioè casuale, dal gioco stesso – perché resistano alle durezze psicofisiche dell'assedio: cibo, medicinali, protezione e via dicendo, senza mai lasciare lo scantinato dove sono rifugiati. Nella seconda fase, di notte, il giocatore si avventura per le strade della città (che non è Sarajevo ma potrebbe esserlo tranquillamente, come potrebbe essere una città siriana oggi o Beirut nel 1982) per procacciarsi le risorse necessarie alla sopravvivenza. Nelle sue peregrinazioni notturne, evitando le ronde di soldati e i cecchini, il giocatore si imbatte in un campionario umano che spazia da altri superstiti in cerca di aiuto o con cui scambiare oggetti, a uomini violenti pronti a ucciderlo solo per il cappotto pesante che indossa. Lo "scopo" del gioco è di resistere abbastanza a lungo fino al cessate il fuoco.



This War of Mine

Volendo azzardare un paragone con il cinema, *This War of Mine* è più un documentario da cinefili che un blockbuster hollywoodiano. I ragazzi di 11bit Studio hanno letto cronache di chi ha vissuto l'assedio di Sarajevo dal 1992 al 1996 e ascoltato le testimonianze di alcuni loro anziani parenti, sopravvissuti a un altro spaventoso assedio: quello di Leningrado, durato novecento giorni dalla fine del 1941 all'inizio del '44. Probabilmente i ragazzi di 11bit Studio non conoscono le opere di Giuseppe Berto, ma è impossibile non pensare a *Il cielo è rosso* mentre ci si aggira tra le macerie della città bombardata del gioco, oppure a *Le Marlboro di Sarajevo* di Jergovic, o ancora al più recente *Sappiano le mie parole di sangue* di Babsi Jones e ai sette giorni di assedio a Mitrovica, in Kosovo, raccontati nel suo romanzo. Ciò che colpisce in *This War of Mine* è l'accuratezza con cui un videogioco – in sé un medium impersonale – è in grado di trasmettere la claustrofobia asfissiante del vivere quotidiano durante un assedio.

Non è, insomma, il videogioco che diverte ma è uno che fa riflettere, e per fortuna è in ottima compagnia: per esempio *Papers, Please* del game designer Lucas Pope, che ci mette nei panni di un funzionario dell'immigrazione di una nazione in guerra con lo stato confinante, e sta a noi decidere chi accogliere come rifugiato e chi respingere alla frontiera soltanto basandoci sui loro documenti d'identità, antiquati metodi di perquisizione e soprattutto il nostro (pre)giudizio personale. Insomma, siamo agli antipodi dagli orrori del Trota e del suo cosiddetto "videogioco" dove si affondavano i barconi degli immigrati, grazie al quale il giovane laureato di Tirana salì per l'ennesima volta alla ribalta delle cronache per demeriti cerebrali. Oppure *Riot*, un titolo indipendente rimasto solo a una fase embrionale, in realtà un simulatore di "manifestazioni" di piazza dove si può scegliere tra la gestione dei contestatori e quella delle forze dell'ordine. Il successo di *This War of Mine*, di fronte alle super produzioni da milioni di dollari come i franchise *Call of Duty* o *Battlefield* ha stupito gli sviluppatori stessi, consapevoli di avere creato una simulazione d'assedio senza alcuno sconto al divertimento, e il gioco ha coperto i costi di produzione e generato ricavi dopo appena due giorni dalla sua uscita. Questo gioco è solo uno tra molti esempi in

cui un medium nato solo per intrattenere – ma d'altra parte, nel 1895, i Lumière con l'arrivo del treno alla stazione di La Ciotat non avevano pensato al neorealismo e ai contenuti maturi del cinema futuro, solo allo stupore del pubblico e all'impatto del nuovo mezzo espressivo – raggiunge una maturità degna di altre forme di cultura (appunto come libri e cinema). Recentemente, grazie al successo ottenuto, è stato distribuito un contenuto aggiuntivo al gioco chiamato *War Child*, i cui ricavi sono stati devoluti interamente a un programma umanitario che ha permesso a 350 bambini vittime della guerra civile in Siria di avere almeno la speranza di un futuro. Come Bansky e il suo murale tra le macerie di Gaza, in mezzo alle rovine virtuali di *War Child* si trovano opere d'arte create apposta per il gioco da diversi *street artists* più o meno noti: da Specter a M-City, da Emir Cerimovic al canadese Dan Bergeron in arte Fauxreel. Certo, poi si potrebbe discutere della bontà – per non usare un termine abusato come "etica" – di una simulazione d'assedio. Il commento più banale per stigmatizzare un'operazione del genere è: "la guerra mica è un gioco", o frasi su questa falsariga che mettono in pace la nostra coscienza di adulti responsabili. Eppure, per conoscere o farsi un'idea di certe esperienze che non potremmo o non vorremmo mai vivere si ricorre a libri, cinema e televisione, e allora perché non anche ai videogiochi?

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

